

⑯ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑯ Gebrauchsmuster
⑯ DE 297 15 998 U 1

⑯ Int. Cl. 6:
G 06 F 3/00

⑯ Aktenzeichen: 297 15 998.4
⑯ Anmeldetag: 5. 9. 97
⑯ Eintragungstag: 6. 11. 97
⑯ Bekanntmachung im Patentblatt: 18. 12. 97

⑯ Inhaber:
Siemens AG, 80333 München, DE

⑯ Endgerät für Computerspiele

DE 297 15 998 U 1

BEST AVAILABLE COPY

DE 297 15 998 U 1

Beschreibung**Endgerät für Computerspiele**

5 Die Erfindung betrifft ein Endgerät für Computerspiele, wie beispielsweise einen Personalcomputer, ein Laptop oder Notebook, oder ein Palmtop, wobei auf diesen Datenverarbeitungsgeräten die entsprechenden Computerspiele geladen sind. Weiter kann ein solches Endgerät auch ein spezielles, nur für
10 die Ausführung von Computerspielen geeignetes Gerät sein.

Mit den zur Zeit bekannten Computerspielgeräten ist die Möglichkeit eines Updates beziehungsweise der Installation einer neuen Software-Version eines Spiels in einem portablen Computerspiel nur mit Hilfe einer Datendisk möglich. Weiter ist das Spiel mit nicht lokalen Partnern mit den existierenden portablen Computerspielen gänzlich unmöglich.
15

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde ein Endgerät für
20 Computerspiele anzugeben, bei dem diese Nachteile vermieden sind.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die im Schutzan-
spruch angegebenen Merkmale gelöst.

25 Im folgenden wird die Erfindung anhand eines Ausführungsbeispieles beschrieben.

Erfindungsgemäß wird das Endgerät für Computerspiele mit der
30 Funktion eines mobilen Telefons kombiniert. Durch diese Kombination erhält man zum einen die Möglichkeit via schnurloser Datenkommunikation andere beziehungsweise neue Spiele, beispielsweise via Internet oder vergleichbarer Netzzugänge, herunterzuladen. Andererseits ist es möglich mittels Daten-
35 kommunikation mit anderen Spielpartnern zu spielen, ohne daß diese selbst vor Ort anwesend sind. Weiter ist es denkbar,

05.09.97

diese Spiele innerhalb einer sogenannten Konferenzschaltung mit mehreren Partnern gleichzeitig zu betreiben.

Darüber hinaus können, neben der hier beschriebenen Anwendung, innerhalb eines solchen Gerätekonzepts, ein Großteil 5 der Komponenten wie die Tastatur, das Display, der Mikroprozessor, akustische Komponenten, sowie die Energieversorgung, für die mobile Telekommunikation und das portable Computer-spiel genutzt werden.

Das Endgerät für Computerspiele weist erfindungsgemäß eine Schnittstelleneinrichtung zur Anbindung an ein cellulaires Funknetz auf. Diese Schnittstelleneinrichtung beinhaltet ne-10
ben der Antenne eine Funkeinrichtung, sowie einen für die Da-
tenverarbeitung und Steuerung vorgesehen logischen Schalt-
kreis. Die Teile sind beispielsweise bei einem Mobilfunkgerät
15 nach dem GSM-Standard vorhanden.

Das Endgerät für Computerspiele kann sozusagen ein integrier-
tes Mobilfunkgerät aufweisen, oder es kann über eine Verbin-
dungsleitung an einem solchen Mobilfunkgerät angeschaltet
20 sein.

BEST AVAILABLE COPY

05.09.97

3

Schutzzanspruch

Endgerät für Computerspiele gekennzeichnet durch
eine Schnittstelleneinrichtung zur Anbindung an ein cellulä-
res Funknetz.

5

10